

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет
Шосткинський інститут Сумського державного університету
Управління освіти Шосткинської міської ради
Виконавчий комітет Шосткинської міської ради

ОСВІТА, НАУКА ТА ВИРОБНИЦТВО: РОЗВИТОК І ПЕРСПЕКТИВИ

МАТЕРІАЛИ

І Всеукраїнської науково-методичної конференції,

присвяченої

*15-й річниці заснування Шосткинського інституту
Сумського державного університету*

(Шостка, 21 квітня 2016 року)



Суми
Сумський державний університет

УДК 373.31

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ ЯК СКЛАДОВА ВИХОВАННЯ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ

В.М. Княгницька

Шосткинська загальноосвітня школа І-ІІІ ст. № 4 Шосткинської міської ради

41101, м. Шостка, вул. Куйбишева, 30

knviktoria10@gmail.com

Інформатика – один з улюблених, інноваційних і затребуваних предметів шкільної підготовки, що робить школу сучасною і наближає її до життя й вимог суспільства.

Починаючи з 2013-2014 навчального року Інтегрований курс 2-4 класів «Сходінки до інформатики» за новими Стандартами став обов'язковим предметом з 2 класу початкової школи.

Цей курс – необхідний інструмент, що в сучасному суспільстві сприяє більш успішному навчанню учнів у молодшій школі і в наступних класах, формуванню як предметних, так і ключових компетентностей, всебічному розвитку дитини молодшого шкільного віку.

Залучення учнів у навчальну діяльність – це включення в навчання цікавості. Нам здається, що все дуже просто, однак інколи важко правильно включити механізм цікавості до навчального процесу. Педагогічних засобів, через які реалізується цікавість, достатньо. У першу чергу, це застосування нетрадиційних, нестандартних, інноваційних форм навчання. І неабияка роль тут відводиться грі.

У дитячі роки гра є основним видом діяльності дитини. В грі діти перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного. Потрапляючи до школи після дитячого садка, дитина зустрічається з іншим видом діяльності - навчанням. Але гра залишається важливим засобом не лише відпочинку, а й творчого пізнання життя, ігрова позиція – могутній засіб виховного впливу на дитину.

На мою думку, в процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються. До активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. Ігрові завдання сприяють підвищенню творчої діяльності учнів. Вони створюють позитивну мотивацію навчання, пробуджують бажання знати.

Йдучи від простого до складного, вирішуючи цікаві завдання з казковими сюжетами і героями, учень вирішує логічні завдання, направлені на опанування мистецтва складання алгоритмів; у ігровій формі знайомиться з складними поняттями: комп'ютер, монітор, клавіатура; спостережливість, аналіз і синтез матеріалу формується при виконанні завдань на установку схожості і відмінності.

Гра є невід'ємною складовою уроку в початковій школі. Цінність методу розвитку та виховання грою полягає у тому, що в ігровій діяльності освітня, розвивальна і виховні функції тісно взаємодіють.

На мою думку, ігрові технології можна проводити на будь-якому етапі уроку. Ігри, запропоновані на початку уроку, мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямовувати увагу на самостійну діяльність. Вона дає змогу привернути увагу й тривалий час підтримувати інтерес до тих важливих і складних завдань, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається. Інколи гра може бути ніби фоном для побудови всього уроку. Коли учні стомлені, їм доцільно запропонувати рухливу гру.

Ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру накопичення в учнів знань, вироблення вмінь і навичок,

І Всеукраїнська науково-методична конференція

«Освіта, наука та виробництво: розвиток і перспективи» 21 квітня 2016 року м. Шостка

засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо. Перед використанням гри на уроці потрібно обміркувати участь і ролі лідерів і малоактивних дітей. Адже гра є гарним засобом виховання волі. Саме в грі проявляється бажання добровільно, з власної ініціативи підкорятися різноманітним вимогам. Цінність ігрової діяльності і в тому, що вона володіє найбільшими можливостями для формування дитячого колективу, дозволяє дітям самостійно вступити в ті чи інші форми спілкування. Ігри готують дітей до подолання навчальних труднощів, забезпечують успіх в іграх більшої складності.

Багато ігор на уроках містять елементи змагань. У них хтось виграє, а хтось програє. Такі ситуації допомагають формувати в учнів справедливе ставлення і до власних успіхів, і до тих, хто програв.

Щоб одна й та сама гра не набридла, через певний час необхідно щось змінювати, ускладнювати завдання, враховуючи засвоєний матеріал, індивідуальні особливості молодших школярів.

Ігрові технології стимулюють краще запам'ятовувати і розуміти навчальний матеріал, сприяють підвищенню мотивації і дають змогу учневі комплексно використовувати органи чуття при сприйманні різноманітних відомостей, а також самостійно і неодноразово відтворювати здобуті знання у нових ситуаціях. Умови гри вимагають від дитини швидкості думки, особливої уваги та емоційної напруги. Ігри надзвичайно корисні. Вони сприяють розвитку спостережливості у дітей, вчать порівнювати, аналізувати, робити висновки, узагальнення. Завдяки ігровим формам занять вдається залучити пасивних учнів до систематичної розумової праці, дати змогу дитині відчувати успіх, повірити в свої сили.

Використовуючи ігрові технології навчання, вважаю за доцільне, дотримуватись таких вимог:

- ігрове завдання має збігатися з навчальним;
- зміст має бути посильним для кожної дитини;
- підсумок гри має бути чітким і справедливим.

На мою думку, використання ігрових технологій на уроках інформатики в навчальній діяльності учнів сприяє розвитку розумових здібностей, пам'яті, просторової уяви, моторики, творчого нестандартного мислення, підвищує інтерес до навчання, створює гарний настрій.

Гра дарує щохвилинну радість, задовольняє актуальні невідкладні потреби, а ще — спрямована у майбутнє, тому що під час гри у дітей формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, що необхідні їм для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому. І скрізь, де є гра, панує здоров'я, радість дитячого життя.

Список використаної літератури:

1. Шепель В.М. Особливості педагогічної технології. - М., ЮНІТІ, 1994. - 194 с.
2. Ельконін Д. Б. «Психологія гри». - М., Педагогіка, 1978. - 269 с.
3. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: Посіб. для студ. пед. вузу та викладачів / Уклад.: Мішкурова В. Ф.; Пашенко М. І. – К.: Наук. світ, 2001. – С. 3 – 12.
4. Пометун О.І. Сучасний урок. ІТН., К.: Вид.: АСК, 2004р. – 192с.